NEC

春麗 FAN BOOK
攻略編

非売品

Falcom

NEC

イースⅣ、英雄伝説Ⅲの
日本ファルコムが、PCエンジンだけの
オリジナルRPGを遂にリリース！

PCエンジン
スーパーCDロムロムソフト

風の伝説ザナドゥ

近日発売！

HE system

伝説の楽園"エメル·エメ·エメズ"で繰り広げられる、少年と少女の不思議なマジカル大冒険。
2人同時プレイも楽しめる、新感覚 ファンタジック·アクションRPG！

マジクール Magicoal

SUPER CD·ROM² SYSTEM

PCエンジン スーパーCDロムロムソフト

今秋発売予定/希望小売価格6,800円(税別)

64種類の魔法を探し出せ！

〈NECからの挑戦状〉

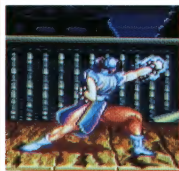
発売後1か月以内に64個の魔法をすべて発見できた人の中から
抽選で2,000名様に天外魔境ZIRIA(2M)をプレゼント!!
くわしい応募方法はマニュアルを読むのだ!!

チュン リー
春麗
in
PC Engine
監修：山下 章
協力：板場利光，スタジオベントスタッフ
CG：高橋政輝

基本技

パンチ編

春麗のパンチは，スピードはまあまあだが，リーチはそれほどでもない。上方向への攻撃もできないので，的確なポイントで使いこなす必要がある。

	立った状態(近距離)	立った状態(遠距離)
弱	肘撃(ひじうち) 近距離でしか出ないので，投げ返しがこわい。実用性は低いかも。	平掌打(へいしょうだ) ザンギエフのジャンプ攻撃やバイソンのダッシュ攻撃が迎撃できるぞ。
中	追突拳(ついとつけん) この技単発で使うことはあまりない。連続技の途中に組み込むぐらいかな。	追突拳(ついとつけん) 技の能力や使いかたは，近距離で出したときとまったく同じ。
強	発勁(はっけい) 対空兵器に使える。相手のジャンプの下をくぐって，背後から当てよう。	開脚突拳(かいきゃくとつけん) 大きく前に踏み出すので，相手の出鼻をくじくには絶好の技だ。

しゃがんだ状態	垂直ジャンプ	ななめジャンプ
毒蛇突（どくじゃとつ） ダルシムのパンチなどに対して有効だが，それほど重要ではない技。	落掌打（らくしょうだ） ジャンプした瞬間から着地寸前まで技が出ている。でも，使わない。	鶴嘴拳（かくこうけん） この技も，ジャンプした瞬間から着地寸前まで技が出ているのが利点。
毒蛇突（どくじゃとつ） 弱よりも威力はあるが，これを使うくらいなら，強のほうがいいよ。	落掌打（らくしょうだ） 空中投げが失敗したときに出る技。つまり，すすんで使う必要はない。	鶴嘴拳（かくこうけん） これよりは，威力のある強を使ったほうがお得。無視していいだろう。
毒蛇突（どくじゃとつ） 当たり範囲が弱・中より広いし，攻撃力もあるので，地上戦に使える。	落掌打（らくしょうだ） 技が出ている時間が短いが，威力はアップ。実戦で使うことはマレか？	鶴嘴拳（かくこうけん） 基本的に，ジャンプ・パンチはこれを使おう。連続技はここから始まる。

基本技

キック編

春麗は「蹴撃女王」の異名をとるほどキックの種類が多い。攻撃範囲，スピード……どれをとっても一級品。攻めにも守りにも使えるぞ。

	立った状態（近距離）	立った状態（遠距離）
弱	中段蹴（ちゅうだんしゅう） 本田のスーパー頭突きなどを迎撃できるが，平掌打のほうが確実だね。	中段蹴（ちゅうだんしゅう） 対戦で相手をけんせいするのに使うくらい。どうせなら中のほうが○。
中	中段蹴（ちゅうだんしゅう） 百裂キックが（連射が遅くて）出なかったときに見るくらいだろう。	上段蹴（じょうだんしゅう） 波動拳封じ，足払いすかし，ジャンプ攻撃対策などいろいろ使える。
強	上段蹴（じょうだんしゅう） この技も，単発では使わない。連射して百裂キックを出したほうが得。	後周脚（こうしゅうきゃく） 後ろまわし蹴り。対空兵器に使えるが，モーションが大きいのが難点。

しゃがんだ状態	垂直ジャンプ	ななめジャンプ
前掃腿（ぜんそうたい）	鶴脚打（かくきゃくだ）	飛翔脚（ひしょうきゃく）
「投げハメ」に使えるけど，友達をなくすのでやらないほうがいいよ。	パンチと同じく，ジャンプ中はずっと技が出ていて便利。対空用に。	相手に飛びこむときに使える。この技も，着地寸前まで技が出ている。
低蹴撃（ていしゅうげき）	鶴脚打（かくきゃくだ）	飛翔脚（ひしょうきゃく）
対戦では，春麗の攻めの基本となる重要な技。地上戦ではこれを使え。	攻撃範囲も技が出ている時間も弱に劣るので，まったく使わない。	弱よりも攻撃範囲が下にあるから，スライディングにも負けないのだ！
元伝暗殺蹴（げんでんあんさつしゅう）	夏塩蹴（かえんしゅう）	二起脚（にききゃく）
元という男が使っていたといわれる手つき蹴り。当たると相手は転ぶ。	サマーソルトキック。地上で当てれば相手は転ぶぞ。対空技にもなる。	威力はあるけど当たり範囲が短いので，飛びこむときには使いづらいか。

特殊技

ここでは，レバー操作とボタンの組み合わせによって，特殊な場合にかぎり使うことができる技（特殊技）を紹介していこう。

虎襲倒（地上投げ）

コマンド 相手の近くで横方向にレバーを入れながら，中か強パンチ・ボタン

投げの間合いはせまいので，自慢のフットワークでカバーしよう。対戦では，この投げをどれだけうまく使えるかがポイントとなる。

龍星落（空中投げ）

コマンド ジャンプ中に相手の近くで↑以外にレバーを入れてパンチ・ボタン

もっともダイナミックで華麗な技。タイミングを体で覚えろ。

鷹爪脚（かかと踏み）

コマンド ジャンプ中に下方向にレバーを入れながら，中キック・ボタン

敵を頭上から踏みつける。基本技ではまず迎撃されないが，踏んだあとが無防備なので，使うなら相手が画面端にいるときだ。

壁反蹴（三角跳び）

コマンド 画面端へジャンプしてから，画面の中央に向かってレバーを入れる

バルログとちがい，春麗は好きなときに三角跳びができる。画面端に追いこまれたときや，相手よりも高く跳びたいときに使おう。

『ダッシュ』で加わった二つの新技

どちらも「技の間合い」に入れば，相手がジャンプ中でも転倒中でも使える。しかも当たれば，相手を転ばすことができるのだ。

鶴脚落（背中蹴り）

相手の近くで横方向にレバーを入れながら，強キック・ボタン

ジャンプして相手の背後にまわりこみ，ひざ蹴りを当てる技。

後方回転脚（蹴り逃げ）

コマンド　相手の近くで横方向にレバーを入れながら，中キック・ボタン

相手を蹴って，春麗は宙返り。着地点を狙われると危険だけど。

必殺技

ひっ　さつ　わざ

春麗の持つ必殺技は，どちらもコマンドが簡単なのがうれしい。しかし「相手からの反撃を受けやすい」という欠点も持っている。

逆さになり，両足を高速回転させて空中を移動する。弱・中・強のちがいは飛行距離で，弱は短く，強は長い。出した瞬間（足を開くまで）と着地する瞬間は無敵で，着地するときには相手にガツンとダメージを与えられる(中のスピニングバードキックは，着地時にダメージを与えることはできない)。2発連続で当たれば相手を気絶させることができるぞ。

スピニングバードキック
（回転的鶴脚蹴）

百裂キック
(百裂脚)

目にもとまらぬ速さで蹴りを繰り出す。弱・中・強で変わるのは，キックのスピード。弱はキック・ボタンの連打が遅くても技が出るが，キックのスピードも遅い。逆に，強は連打が速くなければ技が出ないが，キックのスピードも速くなる……つまり，そのぶん相手に多くのダメージを与えることができるってワケ。ちなみに，技を出している間は，足の部分が無敵となる。

キャラ名	数値
リュウ	183
ケン	175
本田	220
春麗	140
ブランカ	236
ザンギエフ	220
ガイル	160
ダルシム	270
バイソン	153
バルログ	125
サガット	220
ベガ	140

全キャラ中No.2

「春麗は足が速い」とよくいわれるけど，ほかのキャラクターとくらべて，いったいどれくらいの差があるんだろう？――その素朴な疑問の解答を得るため，PCエンジン版『ダッシュ』を使って，ひとつの実験をしてみた。

利用した道具は，アベニューパッド6。その

このフットワークの良さが春麗の強み

コマ送り（ポーズ連射）機能を使って，ある決められた区間を，各キャラが何コマで歩くのかを計ってみたのだ。コマ数が少ないキャラほど足が速い，ということになる。

ただし，キャラクターによって歩幅がちがうので，ゴールラインを踏んだときの足の位置（前に出しているか，後ろに引き気味か）で，多少の誤差が生まれてしまう。したがって，完全に正確な比較とはいえないけれど，ひとつの参考資料として，左ページの表を見てほしい。

春麗の位置するポジションは，12キャラ中のNo.2だ。圧倒的に速いバルログと，同順位のベガは仕方がないとしても，それ以外のキャラよりは実に速く歩ける，ということがわかる。

春麗で有利に闘いを進めるには，とにかくこのフットワークを利用するしかない。タイミングによっては，相手が飛び込んできたら，その下をくぐりぬけるなんてこともできるのだから。

キャラ名	ななめジャンプ	
	対空時間	飛距離
リュウ	48	8.5
ケン	48	8.5
本田	51	7.5
春麗	50	10.5
ブランカ	43	8.0
ザンギエフ	46	5.5
ガイル	50	8.5
ダルシム	66	6.0
バイソン	49	7.0
バルログ	40	9.0
サガット	44	5.5
ベガ	51	12.0

優れたジャンプ力は春麗の長所でもあり短所でもある

つづいては，ジャンプについての比較だ。「歩く」のときと同じ方法で，ななめジャンプのかまえに入ってから着地するまで，各キャラが何コマを使っているのかを計ってみた。また，その飛距離についても，本田ステージの床のタイル模様で計測している。さらに，下には，垂直ジャンプの最高到達点の写真を並べてみた。

これらのデータからわかるのが，春麗は非常にジャンプ力に優れたキャラクターだということ。でも対戦では，しばしばそれが裏目に出てしまう。もっと低くて速いジャンプができたら，波動拳にこんなに苦しめられずにすむのに……。

春麗マスターへの道

春麗は，主人公のリュウとならぶ『ストⅡダッシュ』の人気キャラクターだ。このゲームの中でただ一人の女性キャラというだけじゃなくて，操作が簡単で，はじめて『ダッシュ』で遊ぶ人でも使いやすいのが人気の秘密だろう。

でも，ほかのキャラクターとの「対戦」となると話はちがう。絶対的な必殺技を持っていない彼女で勝ちつづけるのは，並み大抵の苦労じゃない。

それでも，春麗を使って対戦で勝ちたい――そんな人たちに送るのが，このページ「春麗マスターへの道」だ。

これさえ読めば，キミの春麗も無敵だ！――と言いたいところだけど，ここで教えることはあくまで「ただの知識」でしかない。これらを実際の対戦の中でどう応用するかは，すべてキミたちしだいなのだ。

1 戦いの基本は地上戦にあり！

初心者が春麗を使うと，ジャンプ力にすぐれて動きがすばやいためか，ついついジャンプ攻撃ばかりしてしまうけど，それはまちがい。とくに，強力な対空兵器（ジャンプしてくる敵に，一方的に攻撃を与えられる技）を持つリュウ・ケンやサガット，ガイルなどに対してジャンプするのは「やっつけてください」と言っているようなものだ。対コンピュータ戦ならともかく，対戦ではむやみにジャンプするのはやめたほうがいい。

BADな例

バルログやブランカとちがい，波動拳を「撃つのを見てから」飛びこんでも，昇龍拳が間に合ってしまう。思ったよりも，春麗のジャンプ攻撃は強くないんだよ。

GOODな例

中足払い（低蹴撃）で，波動拳の出しぎわを攻撃。一部の例外をのぞいて，対戦ではこの技を中心に攻めていくのが基本となる。地上戦で相手を圧倒しよう！

ならば，いったいどう戦うのかというと，自慢のすばやさと足払い&投げを駆使して，地上戦で勝負するんだ。

前後にこまかく動きながら相手の足払いをかわして，中足払いや強足払いなどで攻撃してみよう。一度に大きなダメージを与えることは難しいけど，少しずつ体力をけずっていけるはずだ。

春麗にかぎらず，「地上戦を制する者が対戦を制す」ということを覚えておこう。

2 空中投げ(龍星落)を活用せよ!

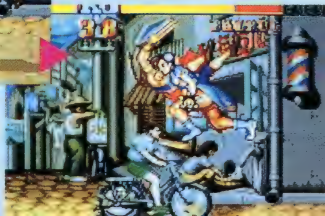
地上戦で試合を有利に進めていくと，相手はジャンプ攻撃を仕掛けてくることだろう。春麗が，昇龍拳やアッパーのような「上からの攻撃を迎撃する技」を持っていないからだ。

しかし，これは春麗にとってピンチであると同時にチャンスでもあるんだ。彼女は「龍星落」(空中投げ) という技を持っている。これで，ジャンプしてきた敵を投げてしまえばいい。

ジャンプ攻撃以外にも，ガイルのサマーソルトキックを防御したあとや，バルログがイズナドロップを仕掛けようとして画面端へ飛んだとき，ベガがヘッドプレスを出したときなど，空中投げのチャンスはたくさんある。相手の動きをよく見て，積極的にねらっていこう。

地上戦で攻めたてて，相手があせって飛んだところを空中投げ。これが春麗の基本だ。

▲バルログは，画面端に追いつめられると，ついイズナドロップを仕掛けたがる習性がある。そこをねらう。

▲相手が画面端にジャンプしたと同時にこちらもジャンプ。この時点でレバーはななめ下に入れておこうね。

▼すかさず空中投げ。バルログが画面端を蹴ったばかりのところで技を仕掛ければ，春麗が投げ勝つのだ！

STREET FIGHTER II'

NEC

春麗　画:高田明美　描きおろしイラストレーション
CHUN-LI illustrated by Akemi Takada

春麗　画:只野和子　描きおろしイラストレーション
CHUN-LI illustrated by Kazuko Tadano

相手が気絶したら連続技でしとめろ!

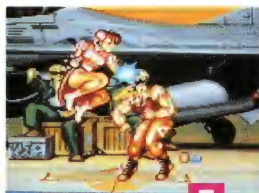
連続してダメージを与えていくと，相手が気絶することがある。この間は反撃されないので，こちらには大きなチャンスとなる。

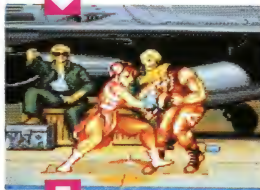
ここで，ただ「投げる」だけではもったいない。強力な連続技をたたきこんで，一気に相手の息の根をとめてしまおう。

春麗最強の連続技ともいわれているのが「強パンチ発ケイ百裂」だ。これは，ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ（発ケイ）と連続で当てたあと，必殺技の百裂キックをたたきこむという，華麗で破壊力バツグンの技。気絶させたあとに使えば，まず相手は立てないぞ。

出しかたのコツとしては，ジャンプ強パンチのあとの発ケイのときに，強パンチ・ボタンと弱キック・ボタンを同時に連打すること。そうすると，発ケイが先に出て，そのあとに百裂キックが出るのだ。

ただし，両方のボタンを連打するには，パッドを持ちかえなきゃいけない(はず)。それが面倒な人は，ジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→強足払いでもOK。強パンチ発ケイ百裂よりはちょっと破壊力が劣るけどね。

奥義 強パンチ発ケイ百裂

◀最初のジャンプ・強パンチはしっかり引きつけて地上近くで当てよう。打点が高すぎると相手に投げられてしまうぞ!

▶着地したらすぐに発ケイを出す。強パンチ・ボタンと弱キック・ボタンを同時に連打するのだ。すると…。

◀発ケイのグラフィックがキャンセルされて，百裂キックになる。破壊力があるし，見た目も華やかでかっこいいよね。

必殺技・特殊技はこう使え!

春麗の必殺技には，リュウ・ケンの昇龍拳などのような「絶対的な攻撃力」がないので，いまいち使いづらい。また，新たに加わった二つの新技も，思ったより役に立たないようだ。けれども，持っているすべての技を使いこなしてこそ「春麗マスター」なのだ。ここでは，必殺技&特殊技の対戦での使いかたを考えよう。

スピニングバードキック

アッパーなどの下からの攻撃に弱いので，攻撃用に使っても相手のいい的になるのがオチ。むしろ，技を出した瞬間が無敵になることを利用して，相手が飛びこんできたときの脱出に利用するほうがいい。

百裂キック

簡単に出せるうえに足の先が無敵なので，足払いや横から突っこんでくる攻撃（バイソンの必殺技など）を迎撃するのに使えるよ。

蹴り逃げ（後方回転脚）

技を出す間合いがせまいため使いづらいが，対春麗戦で相手が飛びこんできたときに，下をくぐって当てると対空兵器になる。

背中蹴り（鶴脚落）

相手を投げたあとに仕掛け，足払いや百裂キックにつなげよう。ただし，起きあがりの必殺技（昇龍拳など）を食らう危険性あり。

5 相手の意表をつけ!

ここまで，さまざまな技を紹介してきたが，それらをすべて使いこなしたからといって，対戦で100%勝てるわけじゃない。春麗は「かならず」接近戦を仕掛けなければならないのに，ほかのキャラクターのように，簡単に相手に近づける技を持っていないからだ（ジャンプは危険が大きい，というのは最初に教えたとおり）。

こうなると，残された手段は「相手のスキを巧みについていく」しかない。リュウ・ケンの強足払いや昇龍拳をすかして（技を誘っておいて，よけること）投げる。一度しゃがんで，足払いを出すと思わせておいてから，すぐに近づいて投げる――相手の意表をつく方法はいろいろとあるはずだ。「波動拳はかならず二発つづけて撃つ」など，相手のクセを見抜いて攻撃するのもいいだろう。

こうした戦法――インサイドワークを習得するには，経験を積むしかない。がんばってくれ!

ケンの強足払いはスカして投げちゃえ

▼近くで小刻みに動いて，ケンに強足払いを出させるのだ。

▲うまく立ち防御でよけたら，すかさずふところへ近づく！

▲そして，投げる。ケンは強足払いの態勢から立ちなおっていないので，反撃することができないぞ。

春麗に対する想い

春麗，いつもキミはボクの浮気を許してくれないんだね。旧『ストⅡ』で，リュウ・ケンをちょこっとだけ練習したときもそうだった。再び春麗使いにもどろうとしても，ボクの思いどおりには動いてくれなかったんだよね。

今回だって，そうだ。

某アクション・パズルゲームに，しばらくの間，のめり込んでいたボク――。前回のリュウ・ケンに対する浮気が体だけのものだとするならば，今回は心までも許してしまったのかもしれない。

たしかに某アクション・パズルゲームの腕は，大会で準優勝するほどまでに上達した。けれども，その間，『ストⅡ』をまったくやらなかった代償として，山下春麗の弱くなりかたと言ったら……。大リーグボール2号を投げつづけ，久しぶりに大リーグボール1号を投げてみたら錆びついていた，と感じた星飛雄馬の気持ちがわかるよ，ホント。

しかも，PCエンジン版『ダッシュ』は，パッドでの操作だ。ジョイスティックに慣れてしまった人間にとって，このパッド操作は非常にクセモノ。関係ないところでジャンプしてしまったり，ななめに跳びたいのに真上ジャンプしてしまったり……。

どうやら春麗，もう一度はじめからやり直さないことには，キミとの仲を修復することはできないようだね。

それにしても，『ダッシュ』でのキミは，旧『ストⅡ』とくらべると明らかに弱くなりすぎた。空中投げの間合いはせまくなるし，頼みの綱だった中足払いの先に，当たり判定ができてしまうなんて。ああ，昇龍拳が憎らしい。

いや，それでも世間には，恐ろしくスゴ腕の春麗使いたちが，ほんのひと握りかもしれないけれど存在する。練習に練習を重ねて，一線を超えた強さを持つ彼らは，ほかのどんなキャラクターとも格負けしない勝負を繰り広げているのだ。

ボクも頑張る。もう一度，あの日の山下春麗のキレを取りもどしてみるよ。

ねえ春麗，再びキミと一線を超えてみたいんだ。

山下　章
（スタジオベントスタッフ代表）

アマゾ—ン

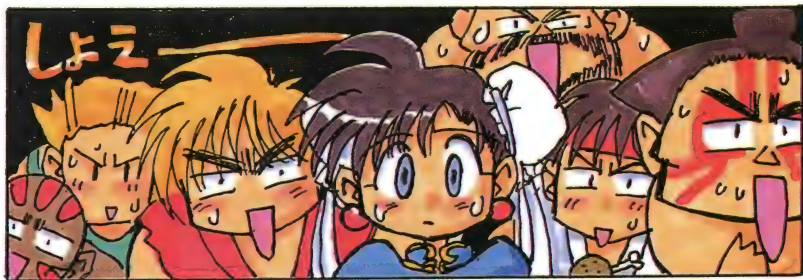
そんなのおいてきなさーい!!

うおっ?

マイフレンド…

うき

おわり

●パーティに行こう●

かんぱ〜い

みなさんこんにちは!!
PC版ストIIダッシュ完成記念パーティ会場からお届けします
もうどんちゃんさわぎです。
のめ〜っ

あれ? ジミーは? どこいったの
たしか友だちをつれて来るとか…
もぐもぐ

おっどうやら来たみたいだぞ!!
カランコロン
パパ〜

スピニングバードキック!!
いやーん てれちゃう♥
ぎゃあ

はぁ〜

今日こそ
この想いあの人に
伝えよう…

ドキドキ

●想い●

●努力の天才●

あぱ、ヤーっ
どっ

それは昇龍拳!?
その通りだ
ライバルを倒すため
修業して会得した
のだ!!

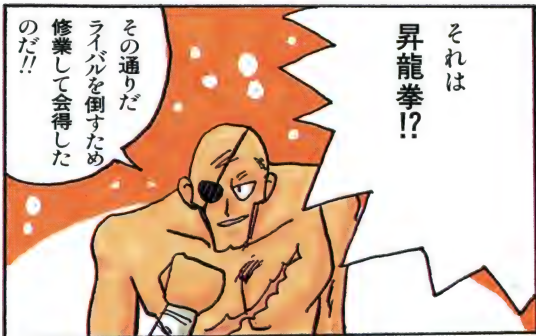
ポン
ということは…

あなた、ストⅢでは
あたしに勝つために
スピニングタイガーキック
とか使うのね…
しない
しない
!!
やだー

●美しいもの●

えーと
次の対戦相手は
……
「バルログ」
1967年1月27日生
186cm 72kg O型
美しいものが好き
か…

美しいと
いえば
わたしね！
しなっ
は～い
バルログ
さん♥

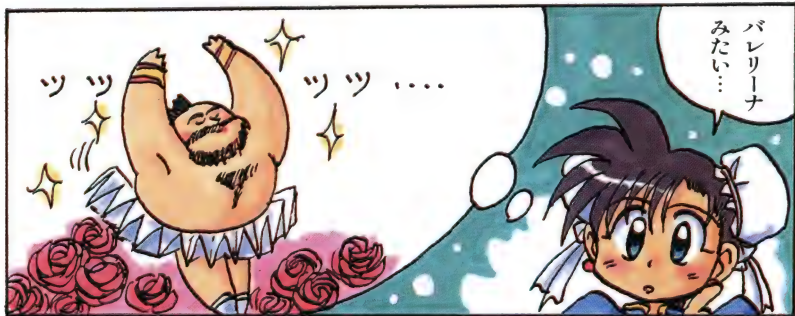
わたしは
脚の太い
女は
キライだ！
ピキーンッ
オー
セニョリータ!!
CHUN-LI
WIN!!
ふー
きゅう

●スピニングの秘密●

「スピニングバードキック」強力な脚による攻撃の反動を支えるのが腕では困難だったため…

スピニングバードキック!

両脚の生み出す遠心力を利用して飛んでいるかのように攻撃する技である

●ダブルラリアット●

これが移動可能に
なった新ダブル
ラリアットだーっ
ブンブン

バレリーナ
みたい…
ツツ
ツツ….

プッ
ふるふる
ふるー
しり♥

●百裂移動●

まず百裂をやって…ゆっくりと軸足で前へ…

こう?

やっ やっ やっ やっ やっ

あっ

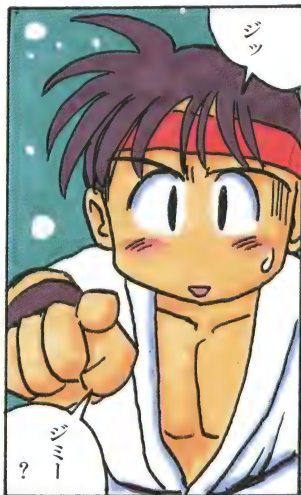
……

トントン べちゃっ

しかしその
ピンク色は
ムラムラッと
くるぞ!!
ひょーーっ
バカ!!

ジッ
ジミー
?

どうしたんだ
その色……
?

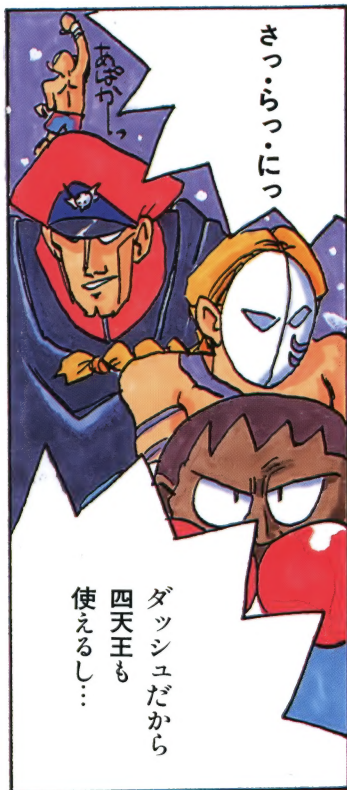
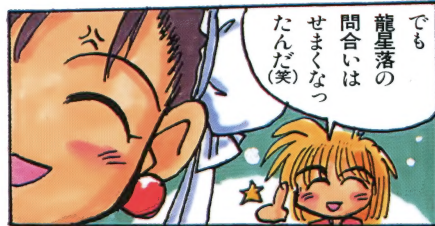
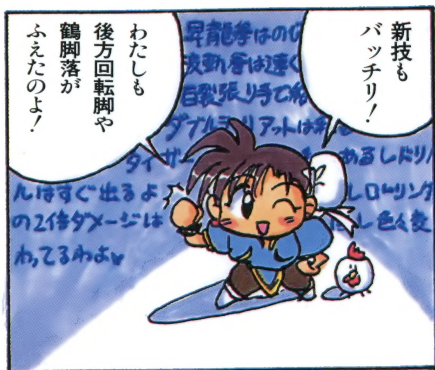
●ピンクの秘密●

CHUN-LI WIN!
つっ強くなったなぁ…春麗……
私が強くなったんじゃないわ!!
この服に秘密があるのよ
ピンク色には人の闘争心を減退させる効果があるの
それを利用してるの
(TVでやってた)
ガーン
なるほど
うおっ

●新品●

あちこち傷んできちゃった…そろそろ新調しないとなー
あーあ
わたしも…
そろそろ新しいのが欲しいな…
……
しまっ
じょっ冗談だって

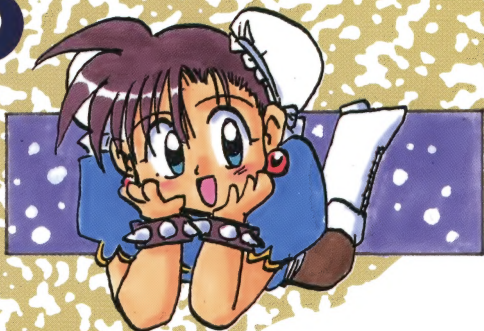
さっ・らっ・にっ

あぽかしっ

ダッシュだから四天王も使えるし…

●ごあいさつ●

みなさんこんにちは
ストリートファイター
の春麗です♥

PCエンジン版
ストリートファイターII'
お買い上げ本当に
ありがとう♥

もくじ

●マンガ・イラスト/貴井しおしお
●編集・レイアウト/近藤信之・高垣信宏
●発行人/竹内政夫
●協力/㈱カプコン
●発行/NECホームエレクトロニクス
パーソナルプロダクト事業部

1993年6月12日初版発行

非売品

まんが編

春麗 FAN BOOK